LA RIVISTA UFFICIALE DI LARA CROFT

N. 3 • L. 4.900 • € 2,53

www.cultcomics.net





TOMB RAIDER™

MAGAZINE

EIDOS™ INTERACTIVE

CORE™



Andy Park 99
JD SMITH

Fumetti:

LARA CROFT: ALLA RICERCA DELLA MASCHERA DELLA MEDUSA

Dietro le quinte:

COME NASCE IL FUMETTO DI TOMB RAIDER

PARASITE EVE:

Il gioco, il fumetto

PC CONTRO PLAYSTATION 2

I DISEGNI DEI LETTORI • NEWS

TOMB RAIDER™ MAGAZINE



Pochi giorni dopo l'uscita di TOMB RAIDER MAGAZINE 2, a dispetto della cappa di segretezza che ha avvolto il progetto sin dagli esordi e dei "depistaggi" della dirigenza Eidos, è stato annunciato il nome dell'attrice che interpreterà Lara Croft! La protagonista di *Tomb Raider The Movie* sarà Angelina Jolie, ventiseienne, seducente interprete del recente *Il collezionista di ossa* e di *Ragazze interrotte* (che si è guadagnato una nomination agli Oscar). Angelina è una giovane promessa degli studi hollywoodiani, un'attrice su cui molti hanno puntato le loro carte per i film della prossima stagione. La sua scelta la dice lunga sulle ambizioni del film che tutti gli appassionati di videogames stanno aspettando. Il suo nome va in controtendenza rispetto alle intenzioni della Eidos di voler selezionare un volto sconosciuto (l'ultima "indiziata" era una certa Kim Kelly) e dimostra l'ampio orizzonte d'attesa che l'industria dell'intrattenimento ripone su questa pellicola d'avventura. Come sapete, la produzione è già in fase di realizzazione presso i Pinewood Studios di Londra, gli stessi in cui sono stati girati vari film di 007, attrezzati per ospitare un enorme tempio Maya che darà vita a una delle vicende centrali. La trama dovrebbe ruotare attorno alla ricerca della favolosa Maschera di Alessandro Magno (vi ricorda qualcosa?), un oggetto che è stato spezzato in tre componenti che ora si trovano in altrettante zone "esotiche" del pianeta. Un soggetto in via di evoluzione, che deve ancora superare la fase delle varie approvazioni e dell'editing. Al fianco di Lara dovrebbero esserci Lord Croft (il padre della protagonista, interpretato da Brian Blessed) e Lady Croft (un cameo di Rene Russo). Dato importante per comprendere la potenzialità del film, il fatto che sarà Joel Silver a occupare il ruolo cruciale di produttore esecutivo. Silver è stato uno dei cardini di pellicole come *Die Hard*, *Arma Letale* e, soprattutto, il grandioso *Matrix*, nonché il produttore di un altro evento attesissimo da una marea di appassionati: il film ispirato al celeberrimo role playing *Dungeons & Dragons*. Sempre Silver ha dichiarato recentemente che forse (ma solo forse) il grande Kevin Spacey, fresco di Oscar per *American Beauty*, interpreterà il ruolo dell'avversario di Lara. Insomma, abbiamo tutti gli elementi per sperare che *Tomb Raider The Movie* saprà bissare il grande successo di Lara nei videogiochi e nei fumetti!

In attesa di altre notizie, vi proponiamo una rivista ricca di fumetti, di giochi con i lettori, dei loro disegni e della prima parte di un dossier che svelerà come si realizzano i fumetti di TOMB RAIDER a partire dai materiali direttamente utilizzati dagli autori della Top Cow. Speriamo in tal modo di contribuire all strabordante creatività di tutti coloro che hanno mandato in tilt (con i loro disegni e le loro lettere) la nostra casella postale.

Grazie a tutti e continuate così!

FRANCESCO MEO & GIORGIO LAVAGNA

TOMB RAIDER MAGAZINE
PUBBLICAZIONE BIMESTRALE - ANNO I - NUMERO 3 - GIUGNO 2000
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1504 del 6 dicembre 1999.
Una pubblicazione di Cult Comics, divisione editoriale di Panini S. p. A.
Redazione e direzione: Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena. www.cultcomics.net Stampa: Polipress S.r.l., Castel San Pietro (BO). Distribuzione esclusiva per le edicole: DeADIS S. r. l., via Montefeltro 6/A, 20156 Milano.

Amministratore delegato **ALDO H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale **MARCO M. LUPOI** Direttore mercato Italia **SIMONE AIROLDI** Marketing assistant **MATTEO FORNASIERO** Coordinamento editoriale **MARCELLO RIBONI** Supervisione **FRANCESCO MEO** Redazione **FEDERICA PADOVANI** (caporedattore) **MARCO BAZZOCCHI** (cura redazionale), **LUIGI MUTTI**, **FEDERICA VACCHETTI** Ufficio estero **CINZIA BROCCATELLI**, **ELISA PANZANI** Ufficio grafico **ROBERTO M. RUBBI** (art director), **GIOVANNI BATTISTINI**, **STEFANIA BEVINI**, **MARIO CORTICELLI**, **MARIO DA RIN ZANCO** Ufficio produzione **ANDREA ACCARDI** (responsabile di produzione), **ALESSANDRO NALLI** (responsabile linea manga), **ANDREA BISI**, **BEATRICE DOTI**, **MARZIA FREGNI**, **ALESSANDRA GOZZI**, **IVANO MARTIN**, **STEFANO MUNARINI**.
Si ringraziano per la cortese collaborazione Leader, Halifax e Real Time. Grazie per la complicità e i disegni a ***Gian Maria Liani*** *e* ***Antonella Panini***.

Gli arretrati (SPECIAL EVENTS nn. 18 e 19 TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1 e 2, n. 20 SHADOW MAN, n. 22 SHADOW MAN/TUROK, n. 23 TOMB RAIDER PREVIEW e TOMB RAIDER MAGAZINE dal n. 1 tutti disponibili) si possono richiedere a PAN DISTRIBUZIONE, via Cesare della Chiesa 219, 41100 Modena (tel.: 059.382.111) (fax: 059.382.501) (e-mail: pdistribuzione@panini.it): verranno inviati previo pagamento anticipato con vaglia postale dell'importo, calcolato sul prezzo di copertina più 6.000 lire per ogni spedizione; oppure il pagamento può essere effettuato mediante contrassegno con un sovrapprezzo di 8.000 lire per spese postali. Gli albi possono anche essere acquistati direttamente online con carta di credito Visa o Mastercard o tramite contrassegno al sito www.cultcomics.net

COME REALIZZARE I FUMETTI DI TOMB RAIDER

Ogni mese gli studi Top Cow producono una storia a fumetti di TOMB RAIDER con protagonista Lara Croft. Ma come è stata ideata questa collana regolare? In che modo vengono realizzati i comics americani? Com'è possibile organizzare uno staff di autori (scrittori, disegnatori, inchiostratori, coloristi, letteristi eccetera) che non vivono nemmeno nello stesso stato degli USA? Questo mese conosceremo i retroscena del lungo processo che, dall'abbozzo di idee iniziali, porta alla creazione di un'avventura in full color!



In principio c'è **l'idea**: un groviglio di spunti, sensazioni e potenzialità narrative. Una massa protoplasmatica che chiede di esprimersi. Spesso gli aspiranti sceneggiatori di fumetti si chiedono come mai vengono in mente certi spunti o certe soluzioni. Non c'è un'unica risposta. Il talento non si insegna, ma le tecniche sono certamente alla portata di chiunque sia abbastanza motivato da capire che la (buona) scrittura nasce da un percorso faticoso e, spesso, doloroso. Forse non diventerete grandi scrittori di comics, ma se vi applicate a lungo, rimettendo le mani anche su dialoghi e scene che vi sembrano brillanti, maturerete uno spirito autocritico fondamentale per valutare con distacco il vostro lavoro. Essere informati, poi, è importante per scrivere belle storie d'avventura. Le idee sono ovunque; non sono affatto nascoste: le potete trovare nelle riviste di divulgazione scientifica, in quelle di moda, nei manuali di viaggio e, soprattutto, nella letteratura. "Mettete da parte i fumetti per un po' e andate in biblioteca. Non imparerete a scrivere leggendo i fumetti: dovete leggere i romanzi. È questo l'unico modo con cui hanno imparato a scrivere tutti gli sceneggiatori che conosco, studiando i grandi autori e applicando le lezioni apprese. Non ci sarebbe stato Alan Moore senza Thomas Pynchon, Eddie Campbell senza Henry Miller, Grant Morrison senza William Burroughs. Osservate il modo in cui gli scrittori seri strutturano le proprie storie, i dialoghi; osservate gli effetti che riescono a evocare e cercate di capire come lavorano." Sono parole di Warren Ellis, uno dei più brillanti autori di fumetti d'avventura dell'ultimo decennio, e valgono oro. Andate al cinema, fatevi sorprendere, navigate su Internet, prendete tutti gli appunti possibili: vi saranno utilissimi!



Dopo aver maturato l'embrione del vostro fumetto (in questo caso, del vostro TOMB RAIDER), potete mettere su carta tutti gli elementi che avete raccolto. La fase della **proposal** è essenziale nell'economia del vostro lavoro e richiede un grande sforzo creativo: scrivete il più possibile, delineate tutti gli avvenimenti servendovi anche di schemi temporali e intrecci narrativi, descrivete i personaggi con abbondanza di particolari fisici e psicologici. Sarà il vostro promemoria per il lavoro successivo.

Nel caso di Lara Croft, le cose sono più semplici. Il personaggio è già stato creato graficamente, la sua scorta di avventure in stile *Indiana Jones* ha già dato vita a un notevole background di spunti e scorribande, la stessa storia dell'eroina ha avuto una maturazione ben articolata. Dovrete solo ideare un intreccio convincente e far muovere Lara nel rigoroso rispetto delle sue caratteristiche. A questo punto, quando siete sicuri di aver prodotto il vostro massimo sforzo e di aver scritto davvero tutto, fermatevi, lasciate "decantare" il testo e procedete a un lavoro di scrematura. Spesso il concetto di "buona la prima" collide con le storie belle e originali e non troverete molte persone disposte a leggere un volume di appunti che, spesso, contengono palesi contraddizioni. Tagliate tutto ciò che non serve necessariamente l'idea, tutto ciò che non è funzionale allo sviluppo dei personaggi, tutti i fronzoli e gli spunti che hanno perso anche per voi il fascino iniziale. Alla fine di questo lavoro, vi ritroverete in mano il **soggetto**, una vera e propria scaletta di eventi narrativi, organizzati e strutturati in tutti gli episodi che compongono la storia (nel nostro caso, ci limiteremo alle 22 pagine standard di un fumetto americano). Ora dovrete dare forma al soggetto, trasformarlo in una partitura leggibile e interpretabile graficamente dal disegnatore. Dovrete, in sostanza, passare alla fase cruciale del lavoro: la **sceneggiatura**!

TOMB RAIDER 1

SOGGETTO PER 22 PAGINE
La Maschera della Medusa

Matt, ecco il soggetto per il primo numero di TOMB RAIDER. Le prime sette pagine serviranno alla sequenza d'azione di presentazione, come avevamo deciso, proprio come gli esordi dei film di James Bond. Sarebbe fantastico se il disegnatore potesse disegnare l'intera sequenza prima del resto dell'albo! Fammi sapere cosa ne pensi!

PAGINA UNO

• Apriamo in un piccolo villaggio in Iran. Vediamo uno scorcio di una piccola piazza del mercato, con varie persone indaffarate. Ci sono molti banchi che vendono vari tipi di frutta, cesti di vimini, statuette di terracotta, eccetera. Tutte le donne devono indossare dei veli e dei drappi neri, che le coprono dalla testa alle scarpe e lasciano intravedere solo gli occhi. A distanza, una coppia di veicoli militari sta pattugliando la piazza. Uno dei mezzi è una jeep scoperta, l'altro un trasporto truppe che monta una mitragliatrice di grosso calibro sul retro.

• Inquadratura ravvicinata sui veicoli che frenano per lasciare scendere quindici o venti soldati ben armati.



• I militari sciamano fra la folla come se cercassero freneticamente qualcuno. In primo piano, una donna si guarda alle spalle (ricorda che possiamo vedere solo i suoi occhi); si tratta di Lara.

PAGINA DUE

I soldati iniziano a strappare i veli alle donne, mentre i loro uomini si nascondono per la paura. Le donne iraniane sono scioccate. Hanno età e corporature diverse.

• Uno dei militari afferra Lara. A questo punto, il lettore potrebbe essersi accorto che si tratta di lei, oppure no.

• Girare l'inquadratura alle spalle di Lara: è inquadrata mentre il soldato le strappa i vestiti. Dietro di lui, un paio di compagni si sono girati per vedere cosa sta combinando. Le loro bocche sono spalancate per lo stupore.

PAGINA TRE

Splash Page. Inquadratura che mostra Lara dalla testa ai piedi. I vestiti sono stati strappati fino alle spalle, così che le pistole non sono in vista, ma lei indossa una vecchia, inestimabile collana d'oro. Molti gioielli preziosi sono incastonati nel collare, con un grande e splendido pendaglio che scende dal centro. Per cortesia, disegnalo in modo che sembri evidente che valga la pena essere rubato. Se vuoi includere i soldati nell'inquadratura va benissimo, forse quello che sta ancora stringendo la porzione del travestimento di Lara. Lei deve avere un'aria di sfida: risulta evidente che ha la situazione perfettamente sotto controllo.





TOMMASO MILELLA

Nato a Bari nel 1965, vive (in una fantastica villa d'inizio secolo) e lavora (fra il tavolo da disegno e lo studio legale) ad Acquaviva delle Fonti. È fumettista praticante (in particolare "professa" *The Preacher*). Il suo esordio come autore di fumetti è avvenuto sulle pagine di *Star Magazine*, che pubblicò alcuni dei *What if?* realizzati in occasione della mostra bolognese organizzata da Star Comics "Super Eroi in celluloide". Successivamente, ha pubblicato le avventure del terribile Don Vincenzo sulla rivista underground *Mondo Mongo*, attualmente rilanciata dalla Phoenix, oltre a una caterva di altri suoi personaggi su *Frigidaire*, *Tempi Supplementari*, *BZZ*, *Cyborg*, *La Parola Lupo*, *Made in Usa*, *P.E.P.*, *Italia XXII Secolo* (su testi di Franzraider Meo) e *Totem*. Ha partecipato a diverse mostre, fra cui: "Eroi in celluloide", Bologna 1992; "Il mito del Super Eroe", Vicenza 1992; "BZZ Cosca", Vicenza 1992; "Expo Comics", Bari 1992; "Rassegna del fumetto e del fantastico", Prato 1994; "ExpoCartoon", Roma 1994. Una nomination come "miglior giovane autore" a Lucca 1998 lo ha mandato in estasi. Attualmente sta lavorando a una comparsa di costituzione e risposta con chiamata in causa di terzo e alle strisce di *Tont Raider*. Attende con ansia l'uscita di PlayStation 2. Sua moglie Mara, no. Sua figlia (*two years old*) Francesca Maria ha devastato il suo assortimento di ecoline e pantone. Poco male, Tommaso usa Photoshop.



Ecco un esempio di sceneggiatura, tratto dalla versione originale realizzata da Dan Jurgens. Come potete notare, Jurgens si rivolge al suo editor, ossia il supervisore della collana (in questo caso Matt Hawkins), colui che ha il compito di approvare il lavoro, organizzare il team di autori coinvolti e ordinare tutte le correzioni che riterrà opportune. L'editor è il vostro capo e sarà lui a guidarvi, incoraggiarvi, darvi dei suggerimenti o consigliarvi un rapido corso di agricoltura. Come potete vedere, Jurgens ha utilizzato una precisa tecnica di sceneggiatura, molto usata negli Stati Uniti, che prevede una descrizione sommaria delle scene e che lascia grande libertà d'interpretazione al disegnatore. Esistono almeno tre modi per descrivere le varie pagine al vostro penciler, ognuno con i suoi vantaggi e svantaggi: lo **storyboard**, in cui disegnate effettivamente le scene con schizzi esplicativi; il **plot**, con descrizioni "leggere"; il **full script**, che prevede una minuziosa descrizione vignetta per vignetta con tanto di dialoghi già inseriti. Dan preferisce restare sul classico impianto "alla Stan Lee", perché può contare su un grande collaboratore come Andy Park! Anche il nostro penciler del cuore non è stato con le mani in mano: mentre Jurgens e Hawkins ideavano la struttura della serie, lui era impegnatissimo a "studiare" Lara sui disegni di Michael Turner, che erano già stati approvati dai dirigenti Eidos.



Come potete vedere sotto, le indicazioni dello scrittore si riferiscono al secondo passaggio del suo lavoro: la stesura dei dialoghi direttamente sulle tavole a matita e alcuni suggerimenti e correzioni (come nel caso della "nota" sul maggiordomo di Lara). I soggetti sono ricchissimi di queste annotazioni, che permettono di evitare incongruenze, incomprensioni e intoppi.



Benissimo, la storia è stata scritta, i disegni sono stati realizzati, i dialoghi sono pronti. A questo punto può entrare in campo Jonathan Sibal, **l'inchiostratore**, che con pennelli e pennini scurisce le matite di Andy, contribuisce a dare volumi (le figure in primo piano hanno sempre i contorni più spessi, ve n'eravate accorti?) e arricchisce gli sfondi con elementi scenografici. La tavola, dopo il ripasso di Sibal, è virtualmente pronta e può essere "scansionata" con uno scanner potente e riprodotta in forma digitale, pronta a un passaggio successivo e fondamentale, il **colore**! Jonathan D. Smith è uno dei migliori colorist sulla piazza, un vero e proprio mago di Photoshop: è lui che colora tutte le tavole di TOMB RAIDER al computer, aggiungendo tutti gli effetti speciali, basandosi su una guida di colori fornita dall'editor. Realizzato questo passaggio, il supervisore può spedire via e-mail tutte le tavole al **letterista** che, sempre digitalmente, si occuperà di inserire le vignette, le didascalie e le riempirà con i dialoghi in precedenza forniti da Jurgens, utilizzando font di sua invenzione.

Pensavate che le cose fossero più semplici, vero? Non preoccupatevi. Il metodo descritto riguarda solo la produzione di TOMB RAIDER, appartiene a un ambiente redazionale che può contare su uno staff numeroso e altamente specializzato. Troverete sicuramente molte differenze di metodo anche presso case editrici importanti. Quello che conta, è avere una traccia di come sia possibile dar vita a una storia, partendo da un'idea e arrivando al momento più emozionante, la realizzazione pratica!

TOMB RAIDER 2

SOGGETTO PER 22 PAGINE
La Maschera della Medusa - II parte

Matt, come promesso, ecco il soggetto del secondo numero di TOMB RAIDER. Spero che vada bene a tutti, perché penso che la storia sia davvero buona. Finora ho ricevuto le matite delle pagine 8-11 del numero 1 e gli schizzi delle pagine 13-17: sto riscrivendo i dialoghi delle prime sette pagine in modo da adattarli ai disegni. Te li farò avere al più presto. E ora… via con la storia!

Nota per il disegnatore: Hampton, che ho ribattezzato Compton, sembra troppo impedito. Questo personaggio è uno specialista militare, un tipo capace di fare qualsiasi cosa: può apparire un po' rigido, ma non è un imbranato.

PAGINA UNO

- Si tratta di una sorta di riepilogo. Tre vignette circolari sul lato superiore della tavola mostrano i primissimi piani di Lara Croft, Compton e Paris D'Arseine. Per cortesia, lascia un po' di spazio sotto ognuna di esse per il testo.
- Poi, fai tre vignette orizzontali, che ci permetteranno di entrare nella storia. Nella prima, vediamo un'immagine dello yacht di Lara mezzo distrutto, fra fuoco e fumo. Cerca di mostrare l'elicottero, perché è la nostra via d'uscita.
- Segue un'inquadratura di Lara che nuota sott'acqua con una tuta da sub. Attraverso la maschera possiamo vedere la sua espressione stupita mentre guarda qualcosa che è sepolto sotto la sabbia.
- Infine, realizza un'immagine di un'esplosione subacquea che distrugge il galeone e scaglia Lara lontano, con grande violenza.

CREA IL FUMETTO DI TOMB RAIDER!

Vuoi misurarti con il personaggio di Lara Croft? Ti senti capace di scrivere e disegnare una storia di TOMB RAIDER? Vuoi mostrare il tuo lavoro a tutti i lettori? Bene, questo è il tuo momento: scrivi e disegna (o fai disegnare) **una storia di quattro pagine al massimo** e spediscila a "**Lara Club**", c/o **Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena** (e-mail: **imarvel@panini.it**). L'avventura dovrà essere autoconclusiva, dovrà avere per protagonista Lara Croft, dovrà essere "in linea" con il personaggio e completa di disegni e dialoghi. La storia più bella (a giudizio insindacabile della redazione) verrà presentata sulle pagine di TOMB RAIDER MAGAZINE, mentre una selezione delle "migliori seconde" apparirà sul nostro sito Internet (www.cultcomics.net). Per motivi tecnici, non accetteremo lavori realizzati a matita, colorati con pastelli, inchiostrati con penne a sfera, disegnati su fogli a quadretti o a righe. Inviate possibilmente fotocopie a colori, perché il materiale, anche se non pubblicato, non sarà restituito.

Buon lavoro a tutti e in bocca al lupo!



CREDITS

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Storia
DAN JURGENS

Disegni
ANDY PARK

Chine
JONATHAN SIBAL
& DANNY MIKI

Colori
JONATHAN D. SMITH

Lettering
FABIO CIACCI

Traduzione
PIER PAOLO RONCHETTI

Supervisione
MATT HAWKINS
& SONIA IM

Storia tratta da
Tomb Raider: The Series 3
The Medusa Mask
del febbraio 2000

TOMB RAIDER: PARLA ANDY PARK

Ha solo venticinque anni, ma dopo appena una manciata di albi pubblicati da professionista è già diventato la stella della serie di punta della Top Cow. Lo stile di Andy Park è un amalgama perfetto delle nuove tendenze del fumetto americano, un misto fra le tecniche Image e l'aggressività grafica dei manga giapponesi, e si propone come il perfetto strumento per rendere graficamente una serie d'avventura. Rigore nelle scene, grande attenzione ai dettagli, una tecnica evoluta e uno stile in linea con quello del maestro Marc Silvestri sono gli elementi che hanno permesso a Andy Park di divenire uno dei più quotati giovani autori sulla piazza – portandolo anche a realizzare una sua serie, BLOOD LEGACY, annunciata come una delle novità Top Cow più interessanti. Ma sentiamo dalla sua voce come ha fatto a entrare nel mondo dei fumetti americani: "Dopo aver terminato gli studi alla Scuola di arte grafica di Pasadena, ho partecipato a un concorso per disegnatori indetto dalla rivista *Wizard* [il magazine guida degli appassionati di comics; N.d.R.], classificandomi secondo. Quindi è arrivato il mio primo lavoro pubblicato professionalmente, con l'Extreme Studios [lo studio fondato da Rob Liefeld prima dell'esordio dell'Awesome; N.d.R.], per la miniserie *Riptide*, legata a un personaggio degli Youngblood. Successivamente ho disegnato una puntata del serial *Lady Pendragon* di Matt Hawkins (che prima di diventare supervisore alla Top Cow era il mio editor all'Extreme) e ho fatto alcune piccole cose, come una pin-up per ASCENSION. In seguito, grazie al fondamentale appoggio di Matt, sono stato assunto come collaboratore fisso dello studio di Marc Silvestri. Così, dopo aver discusso con Matt dell'eventuale realizzazione di alcuni numeri di TALES OF THE WITCHBLADE, mi è stata proposta la collana di TOMB RAIDER. Ha stupito anche me il fatto che non abbiano scelto un autore più conosciuto". Una carriera breve e intensa, dunque, che ci spinge a chiederci come tratterà un personaggio del calibro di Lara Croft. "La gente conosceva Lara solo come un'immagine fatta di pixel, quindi, per cominciare, abbiamo dovuto renderla più fluida, cercando di darle una personalità credibile, per realizzare un personaggio 'umano', non solo un'eroina dotata di grandi… attributi. È stato difficile disegnarla con forme graziose: ho dovuto fare molta attenzione anche perché, essendo il successore di Michael Turner, sentivo parecchia pressione addosso. Moltissimi fan volevano che fosse lui a disegnare la serie, ma non ho voluto copiare il suo stile. Io cerco di fare del mio meglio, sperando che non rimpiangano troppo Michael." Stabilita così la necessità di dare spessore psicologico a Lara, quali sono stati i passaggi successivi? Qual è l'idea alla base delle avventure? "Di questo aspetto se ne occupa Dan Jurgens; stiamo comunque realizzando una serie che fa spostare Lara di qua e di là nel globo. Ciò mi impone di fare molte ricerche per le ambientazioni. Voglio che tutte le scene siano dettagliate e fedeli: non le disegno se non ho elementi sufficienti a renderle credibili. Per il primo episodio, che si svolge inizialmente in Iran e poi in Nepal, mi sono documentato su Internet." Passando a questioni prettamente tecniche, cosa dire degli inchiostri di Jonathan Sibal? "Abbiamo collaborato all'Extreme Studios: mi è sempre piaciuto il suo lavoro sulle mie pin-up o sulle copertine. Ma non potevo lavorare tanto con lui, visto che non ero un disegnatore molto noto. Quando la Top Cow mi ha chiesto chi desiderassi come inchiostratore, ho automaticamente dato il suo nome. Per fortuna ha accettato. Da allora siamo ottimi amici (e vicini di casa). Abbiamo anche fondato uno studio assieme a Danny Miki, perché sento di avere ancora bisogno dell'atmosfera che si respirava all'Extreme. In redazione vedevi un sacco di gente produrre tante tavole a fumetti: un'atmosfera assai stimolante. Io, Sibal, Miki e Mark Pajarillo disegnavamo in studio tutti i giorni, anche nei weekend, e spesso si cominciava alle sei del mattino per finire alle due di notte!" In conclusione, una riflessione sui videogiochi di Lara. "Ci ho giocato solo due o tre volte, perché non sono un grande fan dei videogames, ma mi piace molto il personaggio. Soprattutto quel lato avventuroso alla Indiana Jones."







LA MASCHERA DELLA MEDUSA

Lara Croft è una cacciatrice di reperti archeologici, una ragazza che può contare su un immenso patrimonio personale, ma che non esita a sfidare il pericolo. Dopo aver viaggiato per mezzo mondo in cerca di oggetti preziosi e dimenticati, spesso protetti da arcani poteri, Lara è stata convinta da Paris D'Arseine, un infido collezionista di opere d'arte, a recuperare la misteriosa Maschera della Medusa (artefatto che pare sia appartenuto alla mostruosa Gorgone). Si tratta di un oggetto misterioso, che forse lega la sua essenza alla magia e che potrebbe scatenare una maledizione su chiunque cerchi di entrarne in possesso. Una sfida ideale per Lara Croft, la migliore predatrice di tesori in circolazione!

Qualche giorno dopo l'incontro con D'Arseine, Lara è riuscita a individuare l'antico vascello che un tempo custodiva la Maschera nelle profondità dell'Atlantico… ma è stata aggredita da una banda di assassini subacquei che le hanno tagliato il rifornimento d'ossigeno e hanno fatto esplodere lo yacht, dove il maggiordomo tuttofare Hartford Compton era in attesa. Lara però era già riuscita a recuperare un cavallo degli Scacchi d'oro che apparteneva a una sua vecchia conoscenza, l'affascinante avventuriero Chase Carver. Dopo un furibondo scontro sottomarino contro i killer e alcuni squali, Lara e Hartford sono riusciti a riparare in Grecia, per poi dirigersi direttamente in Nepal, sulle tracce di Carver, giusto in tempo per essere aggrediti da una banda di fanatici. C'è qualcuno che vuole impedire a tutti i costi che la nostra eroina metta le mani sulla Maschera della Medusa…





SONO *LARA CROFT.* IL BRIVIDO E L'AVVENTURA SONO IL MIO MESTIERE.

IN QUALITÀ DI MIO ASSISTENTE, CONFIDENTE E PARAFULMINI, ***HARTFORD COMPTON*** MI HA SALVATO LA VITA PIÙ VOLTE DI QUANTE RIESCA A RICORDARE.

PARIS D'ARSEINE CI HA PAGATI PER RECUPERARE LA MITICA ***MASCHERA*** DELLA ***MEDUSA,*** UNO DEI PIÙ GRANDI TESORI PERDUTI DEL MONDO.








PER FORTUNA--


--DUE SECONDI MI SONO SUFFICIENTI.


COMPTON!
TIENI DURO! STO ARRIVANDO!



CHE COSA...?
SEI IMPAZZITA?
TIRA INDIETRO LE TUE BELLE CHIAPPE PRIMA CHE FACCIANO DI TE IL PIÙ BEL CUSCINETTO PER SPILLI DI KATMANDU!
QUELLA VOCE--!
UNA VOLTA, MI SCIOGLIEVO FRA LE SUE BRACCIA.
MA È SUCCESSO TEMPO FA.
UN PERIODO CHE NON AMO AMMETTERE DI AVERE VISSUTO... NEMMENO CON ME STESSA.
TU!

SÌ, SONO IO, TESORO.
CHASE CARVER, AL TUO SERVIZIO.
ALLORA.
CHE CI FA UNA BELLA RAGAZZA COME TE IN UN POSTACCIO COME QUESTO?
CHASE CARVER.
L'UOMO PIÙ IRRESISTIBILE, IRASCIBILE ED EGOISTA CHE ABBIA MAI CAMMINATO SULLA TERRA.
E ANCHE L'UNICA PERSONA AL MONDO VAGAMENTE COFRONTABILE A ME QUANDO SI TRATTA DI TROVARE L'INTROVABILE.







CAPISCO COSA VUOI DIRE.
MEGLIO CHE TROVIAMO UN POSTICINO PIÙ TRANQUILLO FINCHÉ SIAMO IN TEMPO.
RIFALLO E TI SPEZZO LA TIBIA, LA FIBULA E LA SCAPOLA IN *DUE.*
AMOREVOLE COME SEMPRE, VEDO.
NON *AVRAI* L'OCCASIONE DI SCOPRIRLO.


CONSIDERATA LA NOSTRA SI-TUAZIONE--
--POTRESTI AVER RAGIONE, ROSSA.

QUALCHE IDEA SU COME SALVARCI? NON AMO ESIBIRMI IN PUBBLICO.

OH, IO DIREI CHE TE LA CAVI BENISSIMO.
OPPURE HAI DIMENTICATO LA GIAMAICA E IL NOSTRO BAGNO DI MEZZANOTTE NELLA PISCINA DELL'HOTEL?

NON RICORDARMELO.
SPIACENTE, ROSSA, MA IO MI PORTERÒ FINO ALLA TOMBA IL RICORDO DELL'ESPRESSIONE DI QUELLE SUORE.
TORNA A PARLARE DI QUELL'EPISODIO E LA TOMBA LA VEDRAI PRIMA DI QUANTO PENSI.
OKAY.
PRESTO!





ERANO SOLO UNA DECINA. PERCHÉ NON LI ***AFFRONTIAMO?***

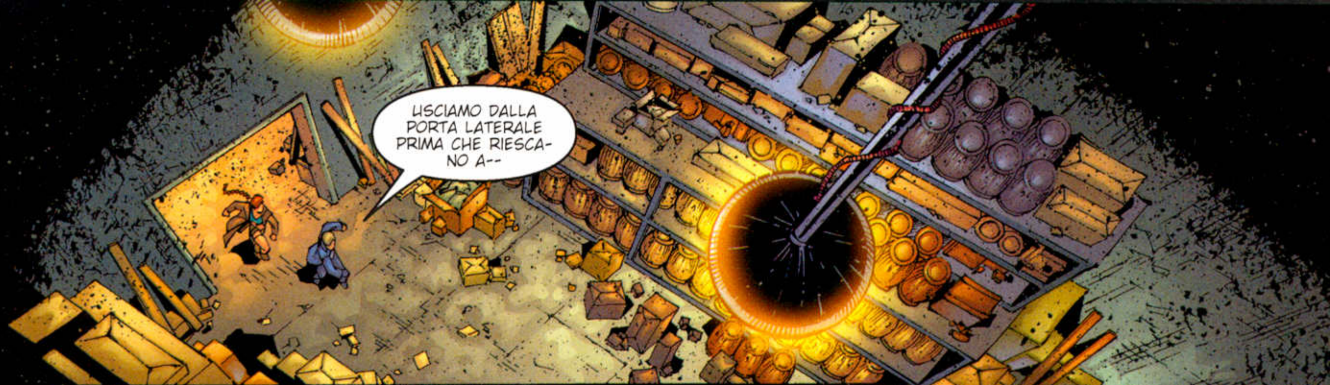
DOVE CREDI DI ESSERE? IN UN FUMETTO?

ROSSA, QUELLI SONO ARMATI FINO AI DENTI E NON VEDONO L'ORA DI ***AMMAZZARCI.*** E RICORDA IL MIO MOTTO...

"DARSELA A GAMBE, DARSELA A GAMBE E SALVARE LA PELLE A OGNI COSTO."






USCIAMO DALLA PORTA LATERALE PRIMA CHE RIESCA-NO A--


--ENTRA-RE?


QUI FINISCE LA FUGA, CHASE.


LA NOSTRA SOLA SPE-RANZA--


--È PREN-DERE LA COSA DI **PETTO!**


SCOMMETTO CHE SEI CON-TENTA!
CI HAI SEMPRE PROVATO GUSTO A DARE UNA LEZIONE A QUALCHE BASTARDO!




È QUESTO CHE PENSI DI ME?
UNA DONNA GELIDA CHE NON VEDE L'ORA DI UMILIARE UN UOMO?

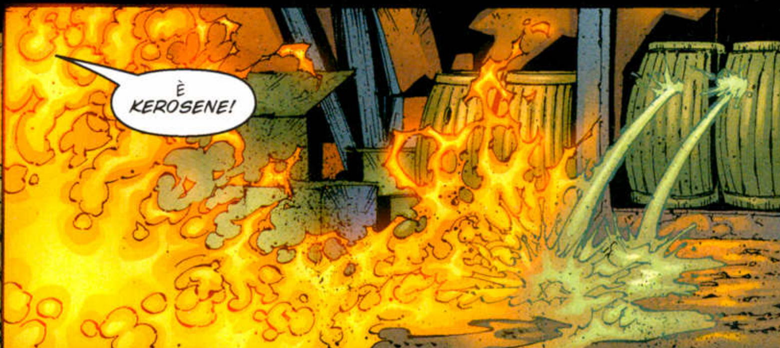

L'HAI DETTO TU.
NON IO.


EHI!
SENTI ODORE DI GAS?


PEGGIO.
SENTO ODORE DI *FUMO.*
E DOVE C'È FUMO...


QUEI BARILI DEVONO ESSERE PIENI DI QUALCHE *LIQUIDO!*
VEDIAMO DI SPEGNERE IL FUOCO!
NO, CHASE!







UM... NO.
L'ASSEMBLEA HA VOTATO E NON HA RAGGIUNTO UN ACCORDO. TOCCA A *TE ORA!*

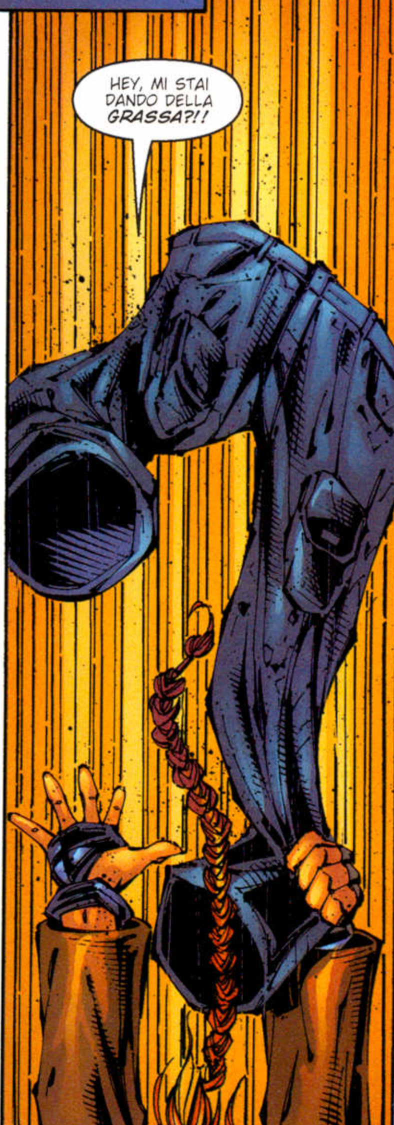
DI SOPRA! È LA SOLA POSSIBILITÀ!
TI PRECEDO!
CHE NE È STATO DEL "PRIMA LE SIGNORE"?
MI PIACE PENSARE DI ESSERE A FAVORE DELLE PARI OPPORTUNITÀ.
IL FUOCO SI STA GIÀ DIFFONDENDO!
VAI VERSO LA SCALA ANTINCENDIO!
NON È UN PO' PREVEDIBILE?
OOOPS.
IL COMITATO MI HA RINOMINATO PRESIDENTE! DI QUA!


ECCO IL NOSTRO BIGLIETTO PER USCIRE DI QUI, ROSSA!
DOBBIAMO SOLO FARCI TRASPORTARE DALL'ALTRA PARTE. POI SAREMO LIBERI!
SEI *IMPAZZITO?*
FORSE.


MA FUNZIONA SEMPRE NEI FILM.
E PREFERISCO MORIRE CADENDO CHE ASFISSIATO!


TIENITI FORTE!


CHASE!
COSA?
QUESTO NON SUCCEDE MAI NEI FILM!
ACCIDENTI! SEI TROPPO *PESANTE!*


HEY, MI STAI DANDO DELLA *GRASSA?!!*

QUANDO ERO PICCOLA VOLEVO FARE LA BALLERINA.

MIO PADRE ERA D'ACCORDO, COSÌ HO PRESO MOLTE LEZIONI DI DANZA E DI GINNASTICA.

PER MIA FORTUNA.

TOOOF

--OH!

SALVE.

GRUNNK!

GRUNNK!

NON SAPEVO CHE CHASE SI FOSSE PORTATO DIETRO IL **RESTO** DELLA FAMIGLIA.

GRUNK?


OH, ANDIAMO, ROSSA! TI HO CHIESTO SCUSA!
LE TUE SCUSE NON VALEVANO NIENTE IN PASSATO E IL TEMPO NON LE HA RESE MENO PRIVE DI VALORE.
LARA, TESORO, NON PUOI DIRE SUL SERIO!
PENSACI, AMORE. PENSA A QUEL CHE C'È STATO FRA NOI!
TIBIA.
FIBULA.
SCAPOLA.
KNOCK KNOCK


MS. CROFT, SONO CONSTABLE AKHAM. POSSO PARLARLE UN MOMENTO?
IL CORPO... DEL MIO AMICO. L'AVETE RECUPERATO?

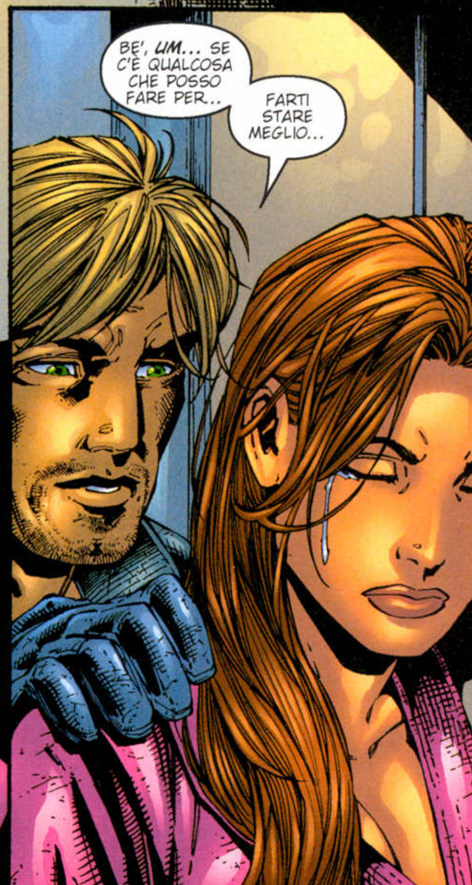

STRANAMENTE, NON ABBIAMO TROVATO ALCUNA TRACCIA DI LUI, NÈ DEL FAMIGERATO TAJ O DI CHI VI HA ATTACCATO.
ABBIAMO SOLO RESTI CARBONIZZATI IN UN DEPOSITO DI KEROSENE.


ALLORA... QUELLI... CHIUNQUE FOSSERO... HANNO PRESO IL CORPO DI COMPTON.


SE NE SAPRÒ DI PIÙ, LA RICONTATTERÒ.


MI DISPIACE, TESORO. SO QUANTO SIGNIFICAVA PER TE IL VECCHIO.


MI HA... SALVATO LA VITA, CHASE!
PARECCHIE VOLTE!
DOPO L'INCIDENTE AEREO... DOVE MORIRONO I MIEI...
ERA... L'UNICA FAMIGLIA CHE AVEVO.


BE', UM... SE C'È QUALCOSA CHE POSSO FARE PER...
FARTI STARE MEGLIO...


NON DIRE **SCIOCCHEZZE,** CHASE!
È VENUTO IL MOMENTO DI PARLARE DELLA **MASCHERA DELLA MEDUSA!**
ALLORA **SAI?**
CERTO CHE SO! ALTRIMENTI PERCHÉ MAI TI AVREI SEGUITO IN QUESTO MALEDETTO PAESE?


HO TROVATO IL TUO BIGLIETTO DA VISITA IN QUEL GALEONE AFFONDATO! HAI **TU** LA MASCHERA!
FORSE. FORSE NO.


NON FOSSE STATO PER TE, COMPTON NON SAREBBE **MORTO** IN QUELLE STRADE INFERNALI!
ASCOLTAMI **MOLTO** ATTENTAMENTE, CHASE!
NON LASCERAI QUESTA STANZA SENZA PRIMA DI AVERMI DETTO TUTTO--
--E INTENDO DIRE **TUTTO--** QUELLO CHE SAI SULLA **MASCHERA.**
CALMA, AMORE. **CALMA.**


LA VERITÀ È CHE ANCH'IO AVREI BISOGNO DI AIUTO.





"E COSÌ, LA CIURMA È IMPAZZITA. E COSÌ, DEVO AGIRE, SE NON VOGLIO FINIRE IMPICCATO SUL PENNONE.

"SONO PASSATE TRE SETTIMANE DA QUANDO SIAMO SALPATI DALLE COSTE DELLA SPAGNA, E SEI GIORNI DA QUANDO LA FOLLIA SI È IMPADRONITA DELLA NAVE.

"UNA FORZA MALIGNA HA SPINTO IL RESTO DELL'EQUIPAGGIO AD AMMUTINARSI E A UCCIDERE IL CAPITANO, CIURMA E PASSEGGERI.

"È COME UN VIAGGIO ALL'INFERNO, E UN TALE VIAGGIO PUÒ FINIRE IN UN SOLO MODO.





"CHE QUESTA NOTA RIPORTI IL LUOGO DELLA TOMBA SOTTOMARINA CHE CERTAMENTE ATTENDE I FURFANTI E GLI ASSASSINI CON CUI NAVIGO, PERCHÉ LE LORO ANIME SONO SENZ'ALTRO PRIGIONIERE DELL'INFERNO ETERNO".

VUOI DIRE... CHE CHI HA SCRITTO QUEL BIGLIETTO HA RUBATO LA MASCHERA? CHE NON È MAI AFFONDATA INSIEME ALLA NAVE?

ESATTAMENTE. UN TIZIO DI NOME HENRI TRIPLETTE FU PRELEVATO DAL MARE DA UN VASCELLO INGLESE.

E FINÌ IN AMERICA?

NON PROPRIO, AMORE.

NON ARRIVÒ MAI.

CREDEVO CHE LE SUE TRACCE SI FOSSERO PERSE--

--FINCHÉ NON HO SAPUTO DI UNA LEGGENDA SU UNA PICCOLA NAVE INGLESE SENZA NOME CHE GIUNSE IN CINA QUALCHE MESE DOPO.

CON UN UNICO MARINAIO FRANCESE A BORDO, IN CERCA DELLA ***CHIAVE.***

CREDO DI SAPERE DOVE SIA QUELLA CHIAVE, ROSSA. E SARÀ LÀ CHE TROVEREMO LA MASCHERA!

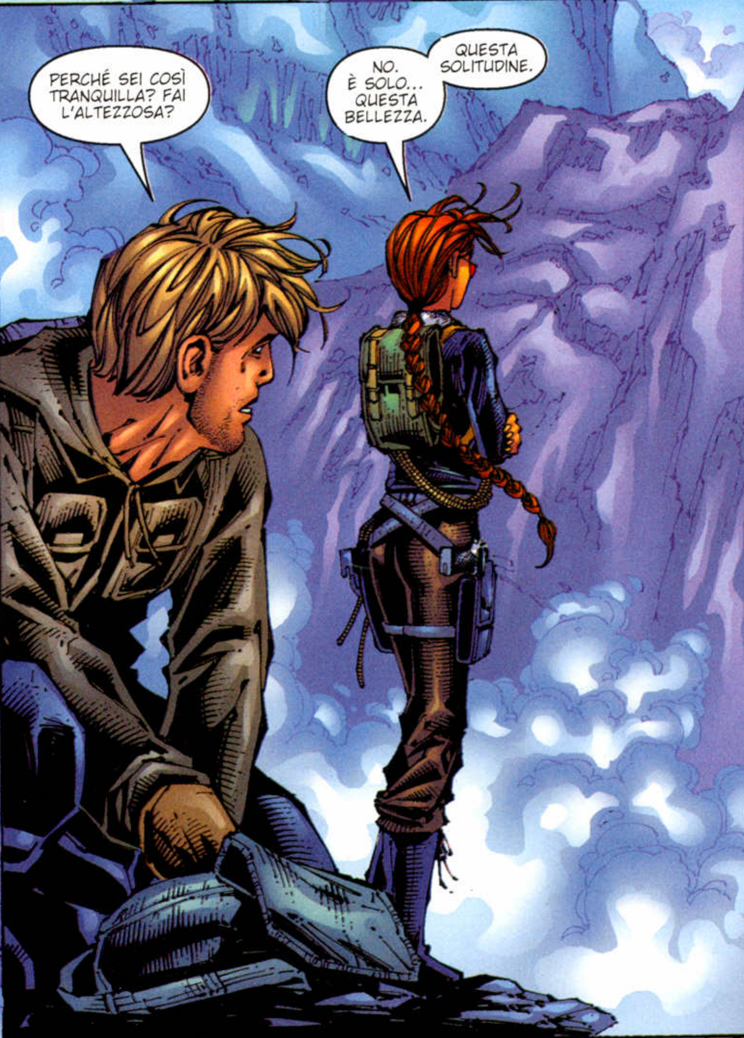
SECONDO CHASE, LA MISTERIOSA "CHIAVE" CHE STIAMO CERCANDO È UNA COMPOSIZIONE DI PIETRE COSTRUITA ATTORNO AL 1200 DOPO CRISTO.

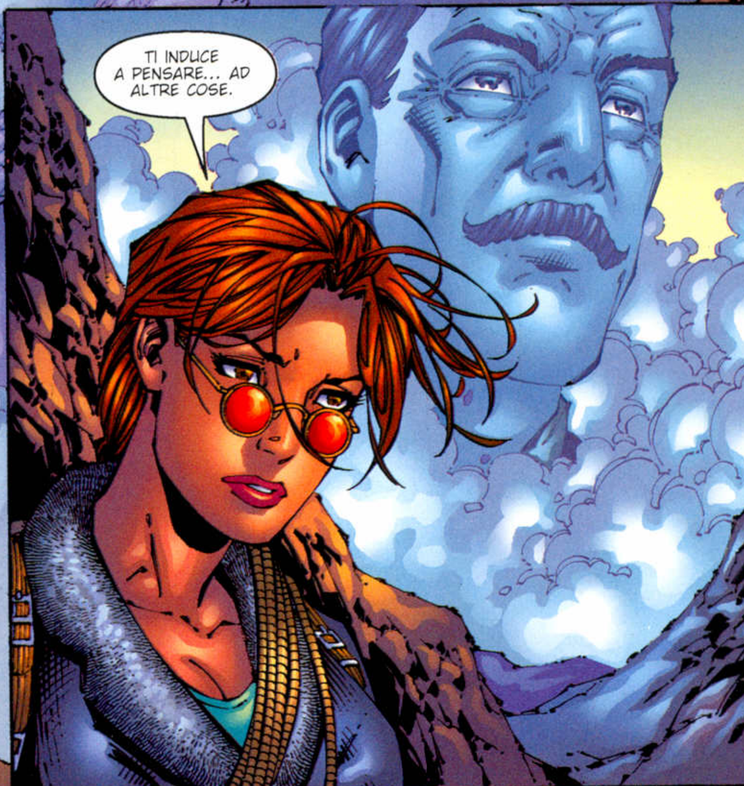
AVREBBE DOVUTO INDICARE LA VIA DELLA PACE ETERNA, DELLA TRANQUILLITÀ E DELLA LIBERAZIONE DAGLI EFFETTI DEL ***MALE***.

SE SIA MAI STATA SCOPERTA DA QUALCHE OCCIDENTALE, È UN MISTERO. IL CHE GETTA MOLTI DUBBI SULLE NOSTRE SPERANZE DI SUCCESSO.

SPETTA-COLARE, EH, ROSSA?

ROS-SA?





APPENA QUESTA FACCENDA SARÀ FINITA, POTRAI DARE A QUEL POVERACCIO UN DEGNO FUNERALE.
VIENI, TROVIAMO LA CHIAVE!
LO FAI SEMBRARE **FACILE!** COME **SE...** EHI!
LA **CHIAVE!** COME SAPEVI CHE ERA QUI?
E PERCHÉ NESSUNO L'HA TROVATA FINO A **ORA?**
UNA VALANGA HA SCAVATO QUESTO CREPACCIO LA SCORSA SETTIMANA.
APPENA L'HO SAPUTO, HO MANDATO UNA GUIDA PER VERIFICARE.
È VENUTO A PARLARMI **IERI.**
SE HAI MANDATO QUALCUNO QUASSÙ, PROBABILMENTE HA GIÀ **TROVATO** LA MASCHERA E L'AVRÀ PRESA!
IMPROBABILE, TESORO. ERA TROPPO TERRORIZZATO DA QUELLI CHE HA CHIAMATO GLI "SPIRITI DEL MALE" CHE CIRCONDANO QUESTO POSTO.
SPIRITI CHE NON DEVONO SCONVOLGERLO PIÙ DI TANTO SE È DISPOSTO A LAVORARE PER **TE.**
NON MI DARAI MAI TREGUA, EH?
MAI!

QUESTI SEGNI. SONO DAPPERTUTTO.

LASCIATI DA UOMINI CHE AFFILAVANO LE *SPADE*, PROBABILMENTE.

OGNI SEGNO CONSISTE DI TRE LINEE?

E IL NOME DEL MARINAIO ERA... HENRI *TRIPLETTE?*

QUI!

SPINGI!

CREDI--?

SÌ! È LA SOLA SPIEGAZIONE *POSSIBILE!*

NON SO, ROSSA. CI PUÒ ESSERE QUALUNQUE COSA QUA DIETRO!





CONTINUA NEL PROSSIMO NUMERO

PC WINDOWS - MAC OS - LINUX

IL FENOMENO PARASITE EVE

È stato uno degli esperimenti meglio riusciti degli ultimi anni, ha avuto un ottimo successo in Giappone, eppure *Parasite Eve* non ha mai ottenuto un adattamento italiano. Forse l'idea di gioco di ruolo cinematico non ha convinto i distributori nazionali, ma il seguito di *Parasite Eve* si annuncia come una delle novità più interessanti in circolazione. Scoprite con noi la storia di questo game e preparatevi a conoscerne la magia anche nel fumetto, in uscita per l'etichetta Planet Manga!

Quando gli ingegneri della SquareSoft hanno distribuito la prima versione di *Parasite Eve*, avevano in testa un progetto ben articolato e potenzialmente rivoluzionario, vertente sulla possibilità di introdurre una nuova fase di giocabilità nel concetto di gioco di ruolo. Si trattava di creare un'avventura estremamente complessa, con una molteplicità di soluzioni narrative, incentrata su spettacolari scene animate. Per questo la coproduzione nippoamericana si è avvalsa di veri e propri guru della cinematografia hollywoodiana (il regista era Steve Grey di *Apollo 13*, Darnell Williams di *Casper* il direttore del design, Peter Warner e Lisa Foster di *Die Hard 3* i supervisori), a collaborare con gente come Takayuki Tokita, il celebre direttore di *Final Fantasy IV* e designer degli eventi di *Final Fantasy VII*, e Testuya Noruma, disegnatore dei personaggi e sceneggiatore dello stesso *Final Fantasy VII*. Un vero e proprio RPG cinematografico, per una storia ispirata a un romanzo horror di grande successo scritto dal giapponese Hideaki Seno. Uscito il 29 marzo del 1998, *Parasite Eve* mostra un assalto alla civiltà portato da cellule mitocondriali senzienti provenienti dal DNA di Eva, che ne reincarnano il corpo in quello della cantante lirica Melissa Peirce. Nella notte di Natale del 1997, Eva si manifesta al teatro dell'opera di Manhattan, facendo strage del pubblico e generando un vero e proprio contagio che rischia di trasformare gli esseri umani in mostri privi di coscienza. L'unico personaggio in grado di fermare questa minaccia è la poliziotta Aya Brea, l'eroina del gioco, l'unica persona misteriosamente immune al parassita. Malgrado tutta la sequenza narrativa fosse costantemente inframezzata da splendidi video grafici in FMV, paragonabili a quelli, recentissimi, di *Final Fantasy VIII*, malgrado il carisma della nuova idol e la semplicità dei controlli di gioco (soprattutto nei tanti combattimenti), *Parasite Eve* non ha richiamato l'attenzione dei grandi distributori occidentali. Il motivo potrebbe essere legato alla lentezza del gioco, spesso più compiaciuto del suo evolutissimo bagaglio di animazioni che preoccupato dell'effettiva giocabilità, oppure questo game ha pagato l'annuncio delle evoluzioni di giochi come *Resident Evil* o *Final Fantasy VIII*, che hanno spostato il baricentro del genere avventuroso in più direzioni. La SquareSoft però sapeva di avere in mano un personaggio vincente, una trama aperta a mille sviluppi emozionanti, e sapeva di poter contare sulle stesse evoluzioni che ha contribuito a creare. Da qui, è nato il sequel del game, *Parasite Eve II*, che, appena uscito in Giappone, ha scatenato entusiasmi superiori allo stesso orizzonte d'attesa creato dal primo capitolo.

Su *Parasite Eve II* ritroveremo Aya Brea, tre anni dopo la fatidica notte di Natale che causò la morte di centinaia di persone, come membro del MIST, un reparto speciale dell'FBI di stanza a Los Angeles, incaricato di monitorare le attività dei letali mitocondri infettivi – una nuova generazione di invisibili assalitori è infatti tornata per sottomettere l'umanità. L'esperienza di Aya, capace di resistere al contagio, sarà molto più utile delle squadre SWAT, molte delle quali già cadute sotto l'attacco degli assalitori. *Parasite Eve II* è un gioco di ruolo, può contare su sequenze filmate assolutamente straordinarie ed è strutturato come *Resident Evil III* o *Dino Crisis*, veri e propri modelli degli *adventure* dell'ultima generazione. Potrete entrare nei vari ambienti, usare un variegato set di armi e munizioni, interagire con oggetti e personaggi; potrete insomma determinare voi stessi la linearità dell'avventura, identificandovi con la protagonista o i suoi alleati. La storia, contenuta in due CD, è stata sviluppata dallo stesso creatore della saga, Hideaki Seno, e rappresenta uno dei giochi più tecnologicamente avanzati oggi a disposizione. Consigliato a tutti, soprattutto da quando verrà realizzata la versione occidentale, alla fine della prossima estate!

Parasite Eve II © SquareSoft











PARASITE EVE: IL FUMETTO IN ITALIA!

Il videogame di *Parasite Eve* non è mai stato distribuito in versione italiana, eppure ha ottenuto un tale successo in Giappone (soprattutto sull'onda della popolarità del romanzo di Hideaki Seno) da raggiungere una circolazione pari a due milioni di copie. Dopo l'uscita del primo gioco per PlayStation, è apparsa anche una produzione cinematografica, che ha fatto il paio con un manga ispirato alle vicende del romanzo. Poi, dopo l'annuncio dell'imminente uscita del secondo capitolo videoludico, i lettori nipponici hanno potuto contare su una seconda versione a fumetti, direttamente ispirata alle vicende del gioco. Ora anche il pubblico italiano potrà leggere le avventure a fumetti di PARASITE EVE, in un'ottima miniserie horror di tre volumetti, tradotti e prodotti dalla popolare etichetta Planet Manga (l'intraprendente sorella di Cult Comics che ogni mese propone il meglio del nuovo manga del Sol Levante). Ogni libro conterrà più di 130 pagine di fumetti, con l'aggiunta di un ampio apparato redazionale a colori che farà luce su tutti i dettagli del gioco e mostrerà numerose anteprime della seconda versione. La prima uscita ufficiale è prevista per il prossimo settembre, in concomitanza con l'uscita occidentale del secondo episodio della saga, e continuerà, a cadenza mensile, fino a novembre. Poi, valutato l'esito dell'iniziativa (che dovrebbe attirare tutti i fan di Lara Croft), verrà deciso se proporre anche le nuovissime avventure della poliziotta Aya Brea. Il manga, va ricordato, è un vero e proprio thriller, arricchito da numerose sequenze d'azione che fanno luce sulla nefasta invasione dei mitocondri assassini manipolati geneticamente.

IL MATCH

Titolo: *Parasite Eve*
Sviluppatore: SquareSoft
Sistema: PlayStation
Genere: Role Playing Game, un giocatore

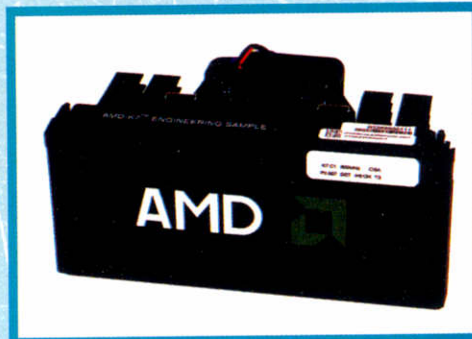
Titolo: *Parasite Eve II*
Sviluppatore: SquareSoft
Sistema: PlayStation
Genere: Role Playing Game, un giocatore

PLAYSTATION 2 CONTRO PC

2000: l'anno del sorpasso?

Il successo mondiale di PSX – il primo modello PlayStation, la piccola console che ha portato i giochi elettronici nelle nostre case – ha introdotto un'imprevista variabile nell'equazione su cui si basa l'impero di Bill Gates: progresso tecnologico uguale un PC in ogni casa. L'arrivo della "scatolina" della Sony ha messo in crisi il concetto di *home computer*, uno dei feticci dell'era digitale, azzardando l'idea che l'oggetto che consentirà alle masse di accedere alle meraviglie della microelettronica potrebbe non essere un computer. Con l'approssimarsi di PlayStation 2, i giochi si fanno ancora più chiari: presto avremo un nuovo elettrodomestico accanto al nostro televisore, che ci consentirà di giocare, comunicare, fare acquisti online e fruire di contenuti multimediali, come musica hi-fi e film su DVD. Questo è PS2: una scatola nera di utilizzo elementare che fa il 100% di quanto la maggioranza degli utenti chiede a un moderno PC multimediale, a una cifra che equivale circa a un terzo del costo di un PC economico.

PS2 sarà commercializzata negli USA a settembre e in Europa verso la fine dell'anno. I produttori di PC hanno quindi solo pochi mesi per correre ai ripari e riaggiudicarsi quella superiorità tecnologica che hanno perduto. PS2 oggi offre performance superiori: il processore a 128 bit che pulsa al suo interno alla frequenza di 300 megahertz è molto più efficiente di un Pentium III 500, la potenza del sottosistema grafico surclassa le prestazioni delle schede grafiche per PC più evolute. Inoltre PS2 monta 32 megabyte di memorie di tipo Rambus, le RAM a larga banda che Intel ha cercato, senza successo, di introdurre nei PC. Ma a parte il dato puramente tecnico, è il concetto di fondo che consegna a PS2 le carte vincenti per conquistare il mercato dell'elettronica di consumo: la console è capace di "saltare" il blocco psicologico (ed economico) che impedisce alla grande massa dei consumatori di avvicinarsi al personal computer.



Athlon © AMD

Il processore Athlon della AMD, il primo destinato a superare la barriera del gigahertz.

PS2: la strategia Sony

Negli anni Settanta la Sony inventò la videocassetta. Benché lo standard Sony Betamax fosse il migliore dal punto di vista tecnologico, il mercato operò una spietata "selezione" che favorì il più economico VHS. La sonora sconfitta subita da Sony nella guerra dell'home video ha insegnato molto al colosso giapponese: PlayStation 2 è figlia di quella dura lezione agli albori dell'elettronica di consumo. PSX uscì vincitore da una guerra altrettanto cruenta che Sony combatté all'inizio degli anni Novanta contro Sega e Nintendo, agguerriti avversari le cui piattaforme, dal punto di vista tecnologico, offrivano molto. La Sony puntò sul CD come supporto per il software PSX. Il CD aveva un notevole limite rispetto alle cartucce: tempi di caricamento lenti, un accesso ai dati difficoltoso che limitava le performance dei giochi. Ma aveva il fondamentale vantaggio di essere un supporto economico, come lo era la cassetta VHS nei confronti della concorrente Betamax.

La strategia Sony per il lancio di PS2 si sviluppa lungo tre direzioni: compatibilità con lo standard precedente, scelta del DVD come supporto per i software futuri, apertura della console all'esterno, rendendo possibile l'espansione del sistema con ben quattro interfacce: I-Link, USB, PCMCIA e Optical Digital Output. PS2 può quindi leggere ed eseguire tutti i giochi di PSX, i nuovi giochi scritti appositamente per PS2, leggere i DVD video come un qualsiasi lettore DVD e, infine, funzionare come un lettore di CD audio. I PC di oggi sono già equipaggiati con lettore DVD, ma chi vorrebbe mai vedere un film sul monitor del computer? Certo, possiamo collegare il televisore all'uscita della scheda video del PC, ma è un'operazione semplice, alla portata di tutti? Riuscirebbe a farlo la nonna? Le interfacce esterne consentono a PS2 possibilità di espansione infinite, persino superiori, almeno sulla carta, a quelle della maggior parte dei PC: si va dal modem all'hard disk esterno, dalla videocamera digitale all'impianto Dolby Surround... Al momento attuale PS2 sembra surclassare un PC di fascia media, offrendo maggiore potenza nella grafica, maggiore espandibilità e versatilità, maggiore semplicità d'uso. Certo, con PlayStation 2 non potremmo lavorare, ma chi vorrebbe mai farlo?



PlayStation 2 © Sony

Colore nero, dimensioni ridottissime: PlayStation 2 fa di tutto per passare inosservata accanto al televisore di casa. Ma nasconde potenzialità stupefacenti.

Tra i due litiganti...

Da questi discorsi emerge un dato: PC e PS2 si scontreranno non soltanto sul terreno dei giochi, ma a tutto campo, compresi Internet e applicazioni multimediali. Le piattaforme PS2 e PC hanno entrambe i loro assi nella manica e i loro punti deboli. Resta un'incognita... E se, all'ultimo momento, una terza piattaforma giocasse la carta vincente prendendosi tutto il piatto?

X-BOX

"Piatto ricco, mi ci ficco": Bill Gates lancia Microsoft sul mercato delle console. X-Box è un game machine, *quasi* un PC. Dotata di un processore Pentium III, di un hard disk da 4-8 gigabytes, di 64 megabytes di RAM e di una scheda video della NVIDIA, X-Box è gestita da una versione ridotta di Windows 2000. Promette di essere un po' superiore a PS2. I limiti? Uscirà solo fra un anno, e dodici mesi sono un'eternità nell'arena dei videogames...

DREAMCAST

Troppo presto. La nuova piattaforma della Sega è sul mercato da parecchi mesi e sta pagando un caro prezzo per questa scelta. Un prezzo in termini di tecnologia e prestazioni. È sì superiore alla vecchia PSX, ma PS2 è un altro pianeta! A meno di un miracolo, Sega dovrà aspettare altri dieci anni per mettersi al passo.

DELPHINE

Al momento in cui scriviamo, la nuova piattaforma Nintendo è ancora top secret. Nintendo non ha mai perso la superiorità tecnologica: è stata sconfitta dalla Sony soltanto sul piano commerciale. Delphine promette meraviglie quali abbattimento dei tempi di caricamento, estrema velocità nella resa dei video Mpeg e prestazioni grafiche da incubo (per la concorrenza). La strategia "occulta" di Nintendo viene da lontano e si muove su due linee: l'accordo con Softimage, la softwarehouse leader nel campo della computer grafica, e il lancio di *Gameboy 2*, che potrebbe essere una vera e propria *gamestation* portatile.

PC: arrivano le GIGA-Cpu

Acquistare un PC, oggi, è facile e difficile al tempo stesso. Facile, perché i PC si trovano ovunque; difficile, per la decisione di *quale* PC acquistare. I prezzi variano moltissimo: dal milione ai dieci milioni di lire e oltre. Le prestazioni sono un enigma: quello che oggi è il massimo della tecnologia, fra due mesi potrà tranquillamente essere etichettato come "obsoleto". Dopo qualche settimana di studio nella giungla delle riviste specializzate, dopo aver deciso a quale tipo di "Windows" dare la preferenza, potremmo aver accumulato quel minimo di conoscenze necessarie per decidere il PC da acquistare per i nostri giochi. Ma attenzione: il profano crede erroneamente che un computer "per giocare" debba essere una macchina poco potente e dai costi contenuti. In realtà un PC in grado di eseguire i moderni giochi 3D deve essere molto più potente e costoso di quelli che troviamo negli uffici e nelle università. L'incessante corsa all'*upgrade* che muove il mercato ha portato i PC "Windows compatibili" a surclassare le prestazioni della "vecchia" PSX. Un giocatore che ha scelto la piattaforma PC ha oggi a disposizione centinaia di titoli e, fra questi, i videogiochi più evoluti e più spettacolari... Eppure l'arrivo di PS2 minaccia di mandare questi "mostri di Frankenstein" dell'hi-tech alla discarica. Come si sta attrezzando il mondo PC per parare l'attacco? La carta che i colossi dell'hi-tech si apprestano a giocare si chiama GIGA-Cpu. Che significa? Il 2000 è l'hanno in cui la frequenza dei microprocessori supererà la soglia dei 1000 megahertz: il gigahertz, appunto. Probabilmente, quando leggerete queste righe Intel e AMD, le principali compagnie che producono Cpu, avranno già annunciato i loro GIGA-Pentium e GIGA-Athlon. Il superamento della barriera del gigahertz è un importante traguardo psicologico, atteso da milioni di appassionati, che farà salire la "febbre da *upgrade*" a temperature mai viste. Inoltre, sul fronte delle schede video, altro settore cruciale per i videogames, è in arrivo una nuova generazione di "mostri", che saprà sfruttare a pieno la potenza delle GIGA-Cpu. AGP 4x, accelerazione geometrica, memorie video a larga banda, possibilità di montare più processori grafici in un'unica scheda: il tutto per sgravare le GIGA-Cpu dal compito di "disegnare" e lasciare ai processori la gestione della caratteristica peculiare dei giochi per PC del futuro: l'intelligenza artificiale e la multiutenza online. Quando fu immessa sul mercato la prima PlayStation, i PC impiegarono cinque anni a colmare il gap tecnologico. Oggi PS2 rischia di essere surclassata ancor prima di vedere la luce.



Scheda tecnica: GIGA-Cpu

Come sarà il PC che ci aspetta? E chi può dirlo? Possiamo soltanto fare delle previsioni, che, probabilmente, fra tre mesi si riveleranno sbagliate. Noi ci proviamo comunque!

CPU e MEMORIA CENTRALE
Pentium III® Williamette o AMD Athlon® a 1000 Mhz e oltre
Istruzioni SIMD KNI o 3Dnow!®
Bus di sistema a 133 Mhz
Memoria centrale: almeno 128 Mb di SDRAM, o RDRAM
Ampiezza di banda: da 800 MB/sec (PC100 DIMM) fino a 3.2 GB/sec (PC800 RIMM)

GPU
3dfx VOODOO 5 6000 AGP
Frequenza di riempimento pixel: 1.33-1.45 Gigapixel/sec (a 1024 x 768)

SUONO
Creative Labs Soundblaster Live! Platinum
EMU10K1 Digital Audio Processor (DSP) a 32 bit, 48KHz 65 canali, 1024 voci
Enviromental Audio Extensions (EAX), DS3D
(Direct Sound 3D)
DVD
Lettore Pioneer 10X

INTERFACCE
Due porte USB (Universal Serial Bus)
due porte seriali (modem, mouse)
una porta parallela (stampante)
una porta joystick o gamepad (nella scheda audio)
Ingressi e uscite analogiche audio e digitali, S/PDIF in, S/PDIF out, line in (mic in), uscite cuffie, MIDI in e MIDI out (nella scheda audio)

Prezzo un PC multimediale, con componenti dell'ultima generazione, compreso di casse acustiche, lettore DVD e monitor da 19 pollici, dovrebbe superare il costo di cinque milioni di lire.

Scheda tecnica: Sony PlayStation 2

L'oggetto che tutti desideriamo è un vero e proprio gioiellino tecnologico, in grado di superare qualsiasi PC anche d'alto profilo. In tema di giochi, s'intende!

CPU RISC EMOTION ENGINE a 128-bit
Clock di sistema: 300 MHz
Banda bus di sistema: 3,2 MB
Memoria: Rambus, 32MB
Istruzioni multimediali 128-bit SIMD
Due coprocessori per calcoli in virgola mobile (6,2 Gflops)
MPEG2 Decoder a Macro Blocco
150 Mpixel/sec, velocità 8x per 640 (H) x 480 (V)/60 fps
Calcoli a virgola mobile tre volte più veloci rispetto al Pentium III

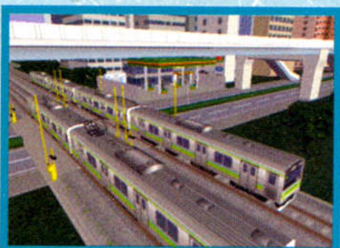
GRAPHICS SYNTHESIZER
Clock di sistema: 150 MHz
DRAM interna: 4 MB (a banda ultra alta)
Frequenza di riempimento pixel: 2,4 Gpixel/s (a 640 x 480)
Performance di rendering: 75 milioni di Poligoni di picco, 45 milioni di poligoni minimi garantiti

SUONO
ADPCM a 48 canali
CD audio
Suono 3D (Dolby AC-3, DTS)
44,1 KHz o 48 KHz

INTERFACCE
IEEE 1394 (I-Link o Firewire)
2 porte USB (Universal Serial Bus)
Scheda PC (PCMCIA type III);
Modem
Optical Digital Output

PlayStation 2 è in grado di leggere:
CD-rom della vecchia PlayStation
CD audio
DVD PS2
DVD video

Prezzo: PS2 dovrebbe costare in Italia fra le seicento e le ottocentomila lire.
Nota: la localizzazione giapponese del mercato DVD video è la stessa di quella europea. Su una PS2 acquistata in Giappone un utente italiano potrà leggere i DVD localizzati per il nostro mercato.









A-Train 6, All Star Pro Wrestling, Armored Core 2, Crossfire, Dark Cloud, Evergrace, Golf Paradise, Gran Turismo 2000, Halo, Kessen, Nooks & Crannies, Oddworld: Munch's Oddysee, Onimusha: The Demon Warrior, Ridge Racer V, Sky Surfer, Street Fighter EX3, Summoner, Tekken Tag Tournament, The Bouncer, Type-S, Virtual Ocean. I giochi esclusivi per PS2 sono ormai una realtà tangibile: la console Sony sarà ben fornita di software.

PICCOLO GLOSSARIO

Cpu. Sta per Central Process Unit. È il cuore del computer (e della console). La sua velocità di lavoro di misura in megahertz: più sono i megahertz, più è potente. Ma questo è valido solo per Cpu dello stesso tipo. L'Emotion Engine di PS2 funziona a 300 Mhz, ma è più potente di un Pentium III a frequenza doppia!

DVD. sta per Digital Video Disk. È il supporto che si propone di pensionare in un sol colpo videocassette e CD... e sembra ci stia riuscendo! Un disco DVD può contenere oltre dieci volte la quantità di dati di un CD-rom. Di serie su PS2, opzionale su PC.

AGP. Advanced Grafic Port. È una soluzione che consente ai componenti delle schede grafiche di colloquiare con Cpu e Ram avvantaggiandosi di un canale preferenziale ultraveloce. L'AGP serve a migliorare ulteriormente l'efficienza con la quale un PC visualizza i giochi basati su una grafica particolarmente complessa e spettacolare.

Hard disk. Disco rigido (o disco fisso): memoria periferica di tipo magnetico dove il computer immagazzina i dati. Diversamente dai CD o dai DVD, gli HD sono installati permanentemente all'interno del computer. Diversamente dalla Ram, quando spegnamo il computer, i dati memorizzati nel disco rigido rimangono intatti. È in dotazione su ogni PC, assente su PS2.

I-link. Nuova interfaccia il cui nome "vero" è IEEE 1394, introdotta dalla Apple col nome di "Firewire". Serve a collegare a PS2 o a qualsiasi computer, che necessitano scambi di dati ad altissima velocità, videocamere digitali e hard disk con funzioni audio-video. Di serie su PS2, per il PC è necessario acquistare un'apposita scheda dal costo di almeno settecentomila lire.

USB. Universal Serial Bus. Un'interfaccia che esiste sui PC da quasi quattro anni, ma che solo recentemente è diventata standard di mercato. Permette di collegare periferiche a media velocità con estrema semplicità. È l'ideale per mouse, tastiere, modem, webcam, joystik e altre periferiche di gioco.

Suono 3D. I giochi moderni richiedono che la resa della rumoristica dia l'illusione che i suoni provengano da direzioni diverse. Per esempio, in giochi "in soggettiva" come *Quake 2* dovremmo poter individuare un nemico affidandoci alle nostre orecchie. Nelle console e nei PC questa possibilità ci è offerta da differenti soluzioni tecnologiche.

LARA CLUB



Ehi Raiders! Qui è Joe Cool, scribacchino dalla mitraglietta facile e vostro inviato nelle insidiose zone di confine fra videogames e fumetti. Ora mi trovo aggrappato a una scala di corda e sto cercando di calarmi da un elicottero, sperando di raggiungere il passaggio segreto che dalle cascate del Niagara porta al mitico Centro della Terra. L'aria quassù è gelida e tagliente: tira un forte vento, che fa compiere alla fragile scaletta ampie oscillazioni sul baratro. Il fragore della cascata è assordante, il paesaggio ruota attorno a me a una velocità vertiginosa, e a rendere la situazione più "piccante" ci sono raffiche di mitra – sparate da qualcuno appostato in basso, fra le rocce – che mi sfiorano ora le guance, ora il fondo dei calzoni. Vi state sicuramente chiedendo com'è possibile che io mi trovi quassù e che, contemporaneamente, possa darvi il benvenuto a "Lara Club" rispondendo alle vostre lettere come se fossi seduto comodamente alla scrivania del mio ufficio alla Marvel House… Chiedetelo ai miei programmatori, sono loro che s'inventano queste §**%#ate! Forse pensano di rendermi più interessante ai vostri occhi avidi d'avventura… Io ne farei volentieri a meno di certi espedienti! Ma non voglio annoiarvi con i miei problemi. Passiamo alle vostre missive. Una prima osservazione: avete risposto in massa al mio appello di inviarmi i vostri disegni. Ottimo lavoro, Raiders! Qualcuno potrebbe dolersi di non vedersi pubblicato, ma, ahimè, lo spazio è tiranno. Cercherò comunque di pubblicare tutti: se non qui, nella pagina apposita del sito Internet di Cult Comics (www.cultcomics.net).
A voi la parola…



VITTORIA QUEIROLO, 15 ANNI. Viale P. Passeggio 20, Piacenza. "Questo è il secondo disegno che vi mando", scrive Vittoria: "Forse non rispecchia la vera Lara Croft, ma qualche volta si potrà fare uno strappo alla regola". Si può; anzi si deve, quando si è bravi come te!

Finalmenteeeeee!!! Ma dico io! È la più strafamosa di tutte! Bisognava per forza aspettare il quarto capitolo della saga per avere un fumetto ufficiale dedicato a Lara? Sarà che, come tutte le grandi star, prima di comparire deve farsi attendere! Comunque la cosa importante è che adesso il momento è arrivato! Oops, scusatemi: il mio nome è Roby, scrivo da Olbia, e i miei fumetti preferiti provengono dall'altro capo del mondo. Qualche esempio? WITCHBLADE/DARKNESS, FATHOM, SHI, VAMPIRELLA, DARKMINDS, ANGELA, SPIRIT OF THE TAO… Poteva mancare TOMB RAIDER MAGAZINE? Assolutamente no! Hai già notato che mi piacciono le eroine? Spirito acuto! Complimenti ad Andy Park: il suo stile mi piace molto. Mi congedo con un saluto e la certezza che questa serie sarà un successone!
ROBY, Olbia
P.S. Mio virtualissimo amico Joe Cool, sono un giocatore accanito del mito chiamato *Quake 2* e, anche se l'ho già finito, spesso mi trovo da quelle parti. Sai bene che l'imperativo del game è "distruggi tutto ciò che si muove", quindi se per caso sbagli momento, fatti riconoscere subito! Come riconoscere me? Facile! Alla fine sono l'unico sopravvissuto!

Il tuo grido di giubilo ha squassato il cyberspazio con la forza di un ciclone, Roby! Il tuo entusiasmo è incontenibile, e lungi da me l'idea di volerlo contenere! Dalla tua lettera si capisce che sei uno che di fumetti se ne intende, e che sei aggiornatissimo sulle ultime novità dall'America. Perché solo ora un fumetto dedicato a Lara Croft? Semplice: Lara è un personaggio sul quale sono puntati gli occhi del mondo intero. Da Tokyo a Sidney, da Londra a Los Angeles, dalla Cina al Brasile, milioni di persone giocano con lei nei fantastici scenari di *Tomb Raider*. La Eidos, che praticamente ora funge da manager di Lara, è molto attenta nel gestire l'immagine della star. Fare un fumetto su Lara è un po' come fare un film con Madonna: semplice a dirsi, ma molto complicato da realizzare. Ci sono di mezzo diritti, squadre di avvocati incaricati di stendere contratti spessi come elenchi telefonici… Alla fine, grazie all'accordo fra Eidos e Top Cow, l'operazione *Tomb Raider* a fumetti è andata in porto. E noi ora abbiamo la certezza assoluta che la signorina che vediamo sulle pagine di questa rivista è proprio la vera, sola e unica Lara Croft!
P.S. Come riconoscermi negli oscuri corridoi di *Quake 2*? Sono l'ultima cosa che vedi prima della vampata missile…

Ciao Joe, mi chiamo Alfonso ed è la prima volta che scrivo a una rivista. A dire la verità, volevo soltanto fare i complimenti alla redazione per la fantastica rivista dedicata all'eroina dei videogiochi Lara Croft. L'unica cosa che mi affligge è che la rivista arriva in edicola solo una volta ogni due mesi. Non si potrebbe trasformarla in un mensile o, magari, in un settimanale? Saluti a tutti.
ALFONSO PAGANI, Corso Italia 135/a, 80065 Sant'Angelo (NA)
P.S. Viva TOMB RAIDER MAGAZINE! Viva Lara Croft!

Ciao, sono Davide e ho dodici anni. Penso che TOMB RAIDER MAGAZINE sia fatta molto bene: è una delle poche riviste che dà spazio ai lettori. Grazie a voi, la mia passione per Lara è notevolmente cresciuta… mi chiedo quindi se non sia possibile che TOMB RAIDER MAGAZINE esca almeno una volta al mese. Ciao.
DAVIDE D'ACUNTO, via R. De Fucaldo, Salerno

Ragazzi, volete concedere alla povera Lara un po' di respiro? Su TOMB RAIDER MAGAZINE rischia la vita una pagina sì e l'altra pure… e voi vorreste vederla rischiare l'osso del collo addirittura ogni settimana? A parte gli scherzi, Lara potrebbe fare ciò che fa tutti i giorni, se solo lo volesse… Purtroppo, sono i "poveri" Dan Jurgens e Andy Park (gli autori del fumetto) a non essere altrettanto "duri"! La periodicità bimensile di TOMB RAIDER MAGAZINE ci è imposta dalle uscite americane del fumetto, meno di dodici all'anno. Comunque, per consolarti, per il prossimo numero faremo uno strappo alla regola: TOMB RAIDER MAGAZINE 4 sarà infatti in edicola il mese prossimo!

FUMETTI E VIDEOGAMES: FEAR EFFECT!

L'ultima meraviglia di casa Eidos, *Fear Effect*, si propone di "stracciare" sul suo stesso terreno *Metal Gear Solid*, promettendo meraviglie ai patiti dell'azione. Annunciato dai programmatori della Kronos per i primi di marzo, il set del gioco è piuttosto semplice: tre mercenari sono incaricati di ritrovare la bella figlia di un boss della Triade di Hong Kong. Il problema è che la ragazza, dotata di strani poteri, non ha nessuna intenzione di farsi trovare facilmente. Questo esile canovaccio si sviluppa in una fantasmagorica avventura che proietta i giocatori in oltre cento ambientazioni diverse, dagli interni di un ristorante cinese ai bassifondi di un futuristico *sprawl* metropolitano. La grafica di questo *adventure* in terza persona stile *Resident Evil* è, in un'unica parola, s-t-u-p-e-f-a-c-e-n-t-e, come testimonia il trailer scaricabile dal sito Web della Eidos (www.eidosinteractive.com). La Top Cow, dal canto suo, ha già da tempo promesso uno speciale autoconclusivo a fumetti tratto dal gioco. Cult Comics ha drizzato le antenne, quindi rimanete sintonizzati!



Ehi, come ti va, Joe? Mi chiamano Indiana Jones, ma il mio vero nome è Andrea Scalone; ho diciotto anni a sono un aspirante fumettista. Quando ho trovato in edicola TOMB RAIDER MAGAZINE PREVIEW non credevo ai miei occhi: finalmente usciva una serie a fumetti tutta dedicata a Lara, proprio quella Lara della fantastica serie *Tomb Raider*, con cui ho passato ore incredibili. Alcuni giorni dopo ho trovato il primo numero del MAGAZINE: la qualità del fumetto dedicato alla signorina Croft è ottima, per non parlare della presentazione, delle news e dello spazio (molto ampio) dedicato alla posta. Naturalmente al primo numero una rivista è ancora in fase di sviluppo, e serve sempre un po' di tempo per sistemare ogni dettaglio, ma TOMB RAIDER è già a buon punto e sono sicuro che entro breve tempo potrà raggiungere livelli mai visti in una rivista del genere... Essendo un grande amante dell'avventura, volevo sapere se sarà possibile rivedere una serie a fumetti dedicata a Indiana Jones, oppure se questo grande personaggio non calcherà più le scene. Grazie del tempo concessomi (e, se avete bisogno di un fumettista di riserva, io sono libero). Ah, un ultima cosa: Joe, ricordati di salutare Lara da parte mia. Ciaoooooooo!
ANDREA SCALZONE, via Garibaldi 6, Maniago (PN)



ANTONELLA, MODENA. Una vibrante interpretazione della "nostra" Lara, quella del fumetto. La misteriosa Antonella ha colto l'eroina proprio all'inizio del suo primissimo strip tease a fumetti. Hai assecondato i desideri di tuo marito, ammettilo!



MATTEO CAMPANILE, 11 ANNI E MEZZO. Largo Cesare Cantù, Firenze. Un generoso contributo a colori che pubblico col consenso della mamma di Matteo! Grazie per i complimenti e continua a esercitarti, che vai bene!

Come mi va, mi chiedi? Se hai letto l'apertura della rubrica, caro Andrea, avrai già capito che l'unica cosa che mi permette di rispondere alla tua lettera è la scarsa mira dei "bandidos" armati di mitragliatrice che hanno deciso di vincere una bambolina beccando il tuo Joe Cool preferito mentre penzola sospeso sulle schiumanti acque delle cascate del Niagara. Per il resto, tutto bene. Il team di TOMB RAIDER MAGAZINE ti ringrazia per i complimenti. Ti assicuro che quei ragazzi ce la stanno mettendo tutta per fare di questa rivista un appuntamento imperdibile per chi ama i fumetti e i videogiochi. Stai tranquillo che, se nella rivista c'è qualcosa che non funziona, loro sono prontissimi ad aggiustare il tiro, anche perché miss Croft in persona passa al setaccio ogni riga di ogni numero, e se dovesse saltare fuori qualcosa che proprio non va, non avrebbe pietà dei poveri redattori. Per quanto riguarda Indiana Jones, sono d'accordo con te: lui è il primo e il più *cool*, l'avventuriero che ha inventato il genere, fonte d'ispirazione per tutti noi. Grazie al successo del favoloso videogioco ispirato alle sue avventure, il mito di Indiana ha avuto recentemente una stagione di rilancio, ma quello che tutti i fan dell'archeologo indiavolato aspettano è un nuovo appuntamento cinematografico. Sarebbe un evento grandioso, paragonabile soltanto a una nuova puntata di *Guerre Stellari*, ma soltanto il grande Steven Spielberg potrebbe darci qualche speranza in questo senso. Che altro dire? Incrociamo le dita con la mente rivolta a Hollywood e speriamo intensamente.
E ora spazio a un altro lettore appassionato di fumetti, videogiochi e avventura...

FARAONI E FANFARONI: LA "MALEDIZIONE DI TUTANKHAMON"

Per secoli l'Egitto è stato praticamente ignorato dall'Occidente. Solo dopo le spedizioni napoleoniche divenne meta di archeologi provenienti da tutto il mondo: gente come J.F. Champollion, che tra il 1820 e il 1840 esplorò la Valle dei Re e decifrò i geroglifici, e Howard Carter, il primo "tomb raider", scopritore del favoloso tesoro di Tutankhamon. La leggenda sulla "Maledizione dei Faraoni" risale al periodo in cui il governo egiziano decise di sfruttare a pieno il potenziale archeologico del paese. In effetti, più di un membro delle spedizioni archeologiche nella Valle dei Re si ammalò, mentre alcuni morirono. Il "mal delle tombe" era una sindrome già nota, causata da un batterio, l'histoplasmosio, contenuto negli escrementi dei pipistrelli. Carter, che aveva vissuto fra le tombe per anni, scampò miracolosamente all'infezione. Non si può dire, però, che Tutankhamon gli abbia portato fortuna: morì povero, senza alcun riconoscimento da parte del governo britannico. La "Maledizione dei Faraoni" deve la sua fama a scrittori horror come H.P. Lovecraft, ai fumetti anni Cinquanta della EC e ad attori come Boris Karloff (oltre a film come *Stargate* e al nuovo *remake* de *La Mummia*), più che ad avvenimenti realmente accaduti. Chi prese gli antichi egizi molto sul serio, fu il mago inglese Aleister Crowley (1875-1946), che nel 1904 profetizzò l'avvento di Horus, il "dio vendicativo" dalla testa di falco, che avrebbe dovuto distruggere il Cristianesimo e instaurare un nuovo ciclo della durata di duemila anni. Crowley scrisse i fondamenti del nuovo culto nel *Libro della Legge*, che gli sarebbe stato dettato da un demone di nome Aiwass. Se Horus è arrivato, nessuno se n'è accorto! L'Egitto continua a riservare nuove sorprese, in forma di ritrovamenti archeologici di grande valore. L'ultimo è del 1998: la cosiddetta Tomba di Osiride, descritta da Plutarco. Lo scopritore? Un egiziano dall'aria demoniaca, responsabile del Bulak, il museo del Cairo. Il suo nome? Aiwass, naturalmente...

Muhamed Al Bhar

Ciao, sono un diciassettenne appassionato di elettronica e videogiochi, oltre che uno dei milioni di fan dell'Indiana Jones in hot pants e uzi. Colleziono foto, articoli di riviste... insomma, qualsiasi cosa riguardi il mondo di *Tomb Raider*. Oltre al primo numero di TOMB RAIDER MAGAZINE, ho comprato anche tutti gli altri numeri dei fumetti Cult Comics dove si parlava di questa rivista. E, confrontando le varie storie, mi è sorto un dubbio: perché alcuni nomi di personaggi sono stati cambiati? Il padre di Lara in TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1 viene chiamato "Lord Henshingly Croft", mentre in TRM viene chiamato "Hanshingly". Anche il fedele maggiordomo di Lara cambia nome: da "Jeeves" (TR/W 2) a "Hartford Compton" (TRM 1)... Su una rivista d'attualità vengono svelati i codici per il cambio di livello e per avere tutte le armi e i medipack in *Tomb Raider IV: The Last Revelation*. Non avendo ancora (sigh!) acquistato il gioco, non ho potuto controllare, per cui vi chiedo di confermarmi l'esattezza delle "procedure". I codici sono i seguenti: per passare il livello, posizionare Lara verso nord e, accedendo alla schermata "Load Game" (senza selezionare nulla), premere e tenere premuti i tasti "H", "E", "L", "P". Per avere armi e medi-pack, posizionare Lara verso nord e, accedendo alla schermata degli oggetti, far scorrere il menu fino ad avere davanti il piccolo medi-pack, poi, senza selezionarlo, premere e tenere premuti i tasti "G", "U", "N", "S". Un'ultima informazione: se è vero che il prossimo *Tomb Raider* utilizzerà tutte le potenzialità della nuovissima e "cattivissima" PlayStation 2, la versione per PC girerà solo su una "macchina" adeguata. In pratica, "se non hai il Pentium di turno non ti gira il gioco". Chiedo: non si potrebbe realizzare i giochi in modo che possano funzionare anche su computer meno potenti, rendendo in tal modo il gioco accessibile a tutti?
Complimenti sinceri per la rivista, ci voleva proprio! Viva i Green Day! Viva Lara Croft! Viva *Tomb Raider*...
MARCO ZANELLA, Tombolo (PD)

Caro Marco, il tuo AMD PR133 comincia a mostrare i segni dell'età! Tieni presente, però, che la resa dei moderni giochi 3D da PC dipende più dalla potenza della scheda video, che da quella del processore. Stai attento, quindi, quando acquisterai la tua prossima macchina: nemmeno un potentissimo Pentium III o un Athlon K7 potrebbero consentirti una visualizzazione adeguata di *Tomb Raider IV: The Last Revelation*, se non gli affiancherai una scheda video adeguata! Segui la rubrica "Tecnorama" per avere "dritte" sulle ultime novità sul mercato. Essere informati, in questo campo, è vitale. Anche per il portafoglio! Veniamo alle tue osservazioni: Il nome esatto del papà di Lara è "Henshingly Croft". "Hanshingly" è nato da un refuso, del quale mi scuso a nome della redazione. Per quanto riguarda il nome del maggiordomo, invece, si tratta di una delle piccole "differenze" fra il videogioco e il fumetto. La protagonista del fumetto è sì la vera Lara, ma le sue avventure si svolgono nell'universo fumettistico Top Cow, che è un po' diverso dal mondo dei videogiochi. Certe differenze appariranno anche più avanti, quando Lara incontrerà Witchblade, Darkness e Aspen, l'eroina di FATHOM! Le "dritte" che citi nella lettera sono giuste: si tratta dei due più noti *cheats* che il tam tam di Internet ha "svelato" sulla versione PC del gioco. Unica precisazione: per accedere alla schermata "Load Game" bisogna premere una volta il tasto "ESC". Infine un consiglio: la prima volta, cerca di giocare a *The Last Revelation* "onestamente", ti divertirai di più!

Ciao Lara, come ti va la vita? Sempre a caccia di avventure, eh? Il tuo primo episodio è, senz'ombra di dubbio, il migliore; poi ci sono il II, il IV e, infine (ma perché l'hai fatto?) il III! I tuoi fumetti sono uno sballo; come te, naturalmente! Cosa fai stasera? Ti va una cenetta a lume di candela sorseggiando champagne d'annata? Ti amo.
LORENZO PALME, Diano Marina (IM)

Ma... Lorenzo, sei impazzito? Vuoi provarci con Lara? Sappi allora che gli ospedali sono pieni di ragazzotti come te con cuori infranti e costole spezzate! Conserva il tuo amore nel limbo dei sentimenti platonici e trovati una ragazza un po' meno impegnativa per sorseggiare champagne a lume di candela!
Ehi, non ti spaventare, stavo scherzando. Ho "passato" la tua lettera a Lara: è molto lusingata per l'invito e... chissà, un giorno il tuo sogno potrebbe anche realizzarsi. Il problema è che Lara, come tutte le grandi star, riceve tonnellate di lettere d'amore, omaggi floreali e proposte di matrimonio. Purtroppo, per lei non è ancora venuto il momento di "mettere la testa a posto": all'amore preferisce l'avventura, quella con la "A" maiuscola, che non ha nulla a che vedere con le "avventure del cuore" (che, a dire il vero, possono essere altrettanto eccitanti e pericolose). Ciao e scrivi ancora!



Un contributo d'autore: GIAN MARIA LIANI.
Un omaggio da parte del disegnatore di *Lupin III*. E se bollisse in pentola una versione di TOMB RAIDER in stile manga? Niente paura: l'italianissimo Gian Maria ha sì dato vita a un personaggio nato sugli OAV giapponesi, ma il suo stile rimane personalissimo. Anche nel caso di Lara!

INTERNET: TOMB RAIDER V A NOVEMBRE?

La Eidos ha diffuso alcuni *screenshots* che mostrano in azione la Lara Croft "giovane", alcune immagini della quale furono diffuse già prima del lancio di *Tomb Raider IV: The Last Revelation*. Il *Tomb Raider Archive*, uno dei siti Internet più informati su tutto quanto si riferisce al supergioco del secolo (http://trarchive.ctimes.net/games.html), indica il novembre 2000 come probabile data d'uscita della quinta versione di *Tomb Raider*, con Lara negli anni della sua adolescenza. Eidos e Core non hanno ufficializzato la notizia, ma *Tomb Raider Archive* cita Susie Hamilton, P.R. della Core Design Ltd., come fonte delle indiscrezioni. Sarà vero? Un'avventura di Lara da giovane non sarebbe in contraddizione con il discusso finale di *Tomb Raider IV*?

Achh... una raffica ha tranciato di netto la scala di corda che separava il vostro vecchio Joe Cool da un volo di oltre cento metri con "spanciata" nelle acque gelide. Mentre precipito, le turbinose rapide mi si fanno incontro a velocità supersonica... per cui devo lasciarvi, care e cari Raiders del mio cuore: devo concentrarmi assolutamente su come uscire tutto d'un pezzo da questa situazione. Mi restano pochi secondi, che impiegherò per brevi saluti: a DANIELE BATELLA, MARCO MARINO di Rosignano e ANTONIO TASSONE di Catanzaro. Perdonatemi, vorrei poter pubblicare tutti i vostri disegni... e un giorno, un giorno ce la farò. Promesso! Ciaaaooooooooooooo......

JOE COOL

TOMB RAIDER MAGAZINE 4

Vi aspettiamo fra un mese appena con la conclusione de *La Maschera della Medusa*, l'emozionante storia ideata da Dan Jurgens e Andy Park, che vedrà Lara combattere contro un nemico... misterioso. Riusciranno la razziatrice di tombe, il suo maggiordomo e Chase Carver a non soccombere di fronte all'oscuro complotto ordito contro di loro?

IN EDICOLA IL 15 GIUGNO!

